اللَّيلُ الأَسوَد

كتيب التعليمات

ترتيب اللعبة

كل اللاعبين يجلسون جنب بعض على شكل دائرة.. وبسم الله نبدأ:

توزيع أوراق المحاكمة

إجمع العدد الصحيح من أوراق المحاكمة حسب عدد اللاعبين بناءً على الجدول التالي:

عدد اللاعبين	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢
مسالم	١٨	٢٣	٢٧	٣٢	٢٩	٣٣	٢٧	٣٠	٣٣
خائن	١	١	٢	٢	٢	٢	٢	٢	٢
شايب	١	١	١	١	١	١	١	١	١

- **٤ إلى ٧ لاعبين:** خمسة أوراق **محاكمة** لكل لاعب
- **٨ إلى ٩ لاعبين:** أربعة أوراق **محاكمة** لكل لاعب
- **١٠ إلى ١٢ لاعب:** ثلاثة أوراق **محاكمة** لكل لاعب

خبص أوراق **المحاكمة** ووزعهم بالتساوي على عدد اللاعبين. كل لاعب يشوف أوراق **المحاكمة** حقته عشان يعرف وش دوره باللعبة بعدين يخبصهم و يحطهم قدامه مصفوفين جنب بعض و مقلوبين على وجههم بالشكل هذا:

- إذا جاك كرت (**خائن**) تلعب دور الخائن طول اللعبة حتى لو راح منك الكرت.
- إذا جاك كرت (**الشايب**) تلعب دور الشايب خلال الليل.
- من الممكن انه يجيك كرت **خائن** و **شايب** بنفس الوقت. بكذا لك الخيار في استخدام قدرة **الشايب** في صالح الخونة أو المسالمين حسب استراتيجيتك.
- ممكن أيضاً تجيك بطاقتين (**خائن**). و تبدأ اللعبة كخائن وحيد.

توزيع الشخصيات (أهل الديرة)

وزع بطاقة **أهل الديرة** عشوائياً (بطاقة واحدة لكل لاعب). كل لاعب يقرأ قدرة شخصيته لباقي اللاعبين. ويخلي بطاقة شخصيته قدامه مكشوفة للجميع.

تجهيز أوراق اللعب (السحابات)

طلّع كرت (**الليل**) و كرت (**القطة السوداء**) من أوراق اللعب وخلها على جنب. وخبص باقي أوراق اللعب زين. بعدين حط ورقة (**الليل**) في الأخير بحيث تكون آخر ورقة تنسحب في السحابات. و حط كرت (**القطة السوداء**) مكشوف جنب ورق السحابات.

تجهيز اوراق الاغتيال

طلّع أوراق **الاغتيال** حسب **الشخصيات** الي وزعتها لكل لاعب قبل شوي. كل لاعب بيكون له ورقة اغتيال تمثله.
حط أوراق **الاغتيال** مع بعض بالنص (عشان الخونة يستخدومنها وقت الليل)
وحط ورقة **الدرع** جنبها بالنص (عشان الشايب يستخدمها بالحماية وقت الليل)

اختيار قائد اللعبة

اختاروا أكثر شخص فاهم اللعبة عشان يدير اللعب في **الفجر** و وقت **الليل**.
هذا الشخص هو الي بيقول لكم تعليمات **الليل** (الموجوده في الصفحة رقم ٥)

الفجر

هذي هي أول خطوة باللعبة (تعرف الخونة على بعض)

أول خطوة باللعبة: كل اللاعبين يغمضون عيونهم. الخونة يفتحون عيونهم عشان يعرفون بعض. وياخذون ورقة (**القطة السوداء**) ويحطونها قدام أي لاعب.
(ملاحظة: **القطة السوداء** ورقة مضرة. لكن يقدرون الخونة يحطونها قدام نفسهم عشان يبعدون الشبهات)

مرحلة الفجر يديرها القائد كالتالي:

١. يأمر كل اللاعبين يغمضون عيونهم والقائد يغمض عينه معهم.
٢. يأمر الخونة يفتحون عيونهم يتعرفون على بعض ويأخذون ورقة (**القطة السوداء**) ويحطونها مكشوفه قدام أي لاعب. (إذا كان القائد خائن يفتح عينه مع الخونة)
٣. القائد يعد تنازلي من رقم خمسة. بعدها يأمر الخونة يغمضون عيونهم.
٤. يأمر الجميع يفتح عينه.

بداية اللعبة

الدور يبدأ من عند الشخص الي عنده بطاقة **القطة السوداء**.

خلال دورك تقدر تسوي شيء واحد من الشيئين التاليين:
(١) تسحب ورقتين من السحابات وينتهي دورك.
(اذا سحبت ورقة المؤامرة أو الليل تلعبها على طول)
أو
(٢) تلعب ورقة وحده أو أكثر من ورق اللعب الي في يدك.
(لا يوجد عدد أقصى للعب .. ولا يوجد حد أعلى لأوراق اللعب المسموحة بيدك)

أنواع أوراق اللعب:
- **الأوراق الخضراء**: بعد ما تنلعب تنحط في مجموعه الورق المحروق.
- **الأوراق الزرقاء**: إذا انلعبت قدام شخص تجلس قدامه حتى يموت أو تنشال ببطاقات ثانيه (مثل **الناقة أو إعفاء**)
- **الأوراق الحمراء**: إذا انلعبت قدام شخص تجلس قدامه حتى تتجمع **سبعة إتهامات** (أو مايعادلها). الشخص الي حط الإتهام السابع يكشف ورقة **محاكمه** من المتهم. بعدها تنحرق الإتهامات السبعة.
- **الأوراق السوداء**: تنلعب أول ما تنسحب. (أنظر الشرح المخصص لها صفحه ٤ و ٥)

اللاعب يموت في إحدى الحالات التالية:
١. إذا انكشفت جميع أوراق **المحاكمة** الي قدامه.
٢. إذا انكشف من عنده ورقة **محاكمة** مكتوب فيها "**خائن**".
٣. إذا الخونة قدروا يغتالون لاعب خلال **الليل**.
إذا مات لاعب يحط كل الأوراق الي بيده و الأوراق الزرقاء أو الحمراء الي ملعوبة قدامه في ورق الحرق. (يقدر يفتح عينه وقت الليل بس ما يتكلم الى نهاية اللعبة)

نهاية اللعبة

اللاعبين المسالمين (الي ماجاهم بطاقة "**خائن**" أبداً طوال اللعبة) يفوزون إذا كشفوا آخر ورقة "**خائن**". مايحتاج تقتلون كل الخونة. بس تحتاجون تكشفون كل أوراق المحاكمة الي مكتوب فيها "**خائن**"

الخونة يفوزون إذا قتلوا كل المسالمين. مب شرط يكونون كل الخونة عايشين عشان يفوزون. لو بقى واحد عايش، يفوزون كلهم.

أربعة قوانين رئيسية

١. ماتقدر تلعب أي ورقة على نفسك. وماتقدر تلعب أي ورقة ممكن تأثر عليك بشكل سلبي أو إيجابي. (مثلا: تلعب ورقة "**فزعة**" على نفسك، أو تلعب ورقة "**سرقة**" وتسرق أوراق شخص وتأخذها لنفسك إلخ..) وإذا صرت **الشايب**، ماتقدر تحط ورقة **الدرع** على نفسك.
٢. إذا لعبت ورقة، ماتقدر تسحبها. وإذا كانت ملعوبة بالغلط أو بوقت غير دورك تنحرق. واذا نسيت تستخدم قدرة شخصيتك وقت اللعبة، مشكلتك.
٣. إذا مات لاعب. عنده ثلاثة كلمات أخيره يقدر يقولها قبل يطلع. بعدها أي لاعب ميت ممنوع يتكلم حتى نهاية اللعبة.
٤. إذا انسحبت ورقة سوداء (**لازم يوقف كل شي وتنلعب وقتها**) بعد ماتخلص لعبة الورقة السوداء، يرجع اللعب للي وقف عنده الدور.

مؤامرة

إذا انسحبت ورقة المؤامرة.. كل لاعب يسحب ورقة محاكمة غير مكشوفه من اللاعب الي على يساره. إذا سحبت ورقة "خائن" أنت صرت مع فريق الخونة! وبكذا صار فريق الخونة أقوى وأكثر!

إذا انسحبت ورقة المؤامرة:

١. الشخص الي سحب ورقة **المؤامرة** يكشف ورقة **محاكمة** من اللاعب الي قدامه ورقة **القطة السوداء**. وإذا مافيه أحد قدامه ورقة **القطة السوداء**. محد ينكشف منه كرت **محاكمة**.
٢. كل لاعب يأخذ ورقة **محاكمه** غير مكشوفة من اللاعب الي على يساره ويحطها مع أوراق **المحاكمة** الي قدامه.
٣. كل لاعب يرفع أوراق **المحاكمة** حقته ويشوفها بحذر.
- إذا جتك ورقة "**خائن**"، أنت الآن انضميت الى فريق الخونة!
- إذا كان عندك ورقة "**خائن**" وراحت منك.. أنت لازلت **خائن**! وتلعب لصالح فريق الخونة وتفتح عينك وقت الليل مع الخونة.
- إذا جتك ورقة "**الشايب**" أنت الحين **الشايب** وتفتح عينك وقت الليل إذا طلب منك **القائد** تفتح عينك عشان تحمي أحد بالليل.
- إذا راحت من عندك ورقة "**الشايب**".. لا تفتح عينك وقت الليل، الي عنده الورقة هو الي يفتح عينه.

الليل

خلال الليل، الخونة بيحاولون يغتالون لاعب. الشايب بيحاول يحمي لاعب. إذا كان الشايب خائن، يقدر يحمي أحد الخونه أو المسالمين.. بس مايقدر يحمي نفسه. الخونة يقدرون يحاولون يبعدون الشبهات من خائن ويختارون اغتياله بالليل.

إذا انسحبت ورقة الليل:

القائد يتأكد من:

١. أن كروت **الإغتيال** وجميع شخصيات اللاعبين الحيه موجوده.

٢. أن كرت **الدرع** موجود إذا كان **الشايب** عايش (كرت الشايب ما انكشف إلى الآن).

٣. كل كروت الليل (**الإغتيال** و**الدرع**) في المنتصف لتكون بمتناول أيدي الجميع.

الناجين من الاغتيال

الشخصية المختارة للاغتيال

القائد يأمر:

١. كل اللاعبين يغمضون عيونهم ويغمض معهم.

٢. يأمر الخونة يفتحون عيونهم ويختارون شخصيه يغتالونها. (يختارون شخصية من كروت الإغتيال ويحطونها غير مكشوفة على جنب، وباقي كروت الإغتيال يحطونها أيضاً غير مكشوفة على جنب) إذا كان القائد خائن يفتح عينه معهم.

القائد يعد تنازلي من 10 بعدين يأمر الخونه يغمضون عيونهم

٣. (إذا كانت ورقة الشايب مكشوفة تخطى هذه الفقرة) القائد يأمر الشايب يفتح عينه ويحط كرت الدرع قدام شخص غير نفسه. إذا كان القائد شايب يفتح عينه.

القائد يعد تنازلي من 5 بعدين يأمر الشايب يغمض عينه

٤. القائد يأمر جميع اللاعبين يفتحون عيونهم.

٥. القائد يخيّر كل اللاعبين (حتى نفسه) بين الخيارين التاليين:

(١) المخاطرة بكشف ورقة الإغتيال الي اختاروها الخونة

أو

(٢) كشف ورقة محاكمة مقابل تحصين نفسك ضد إغتيال الخونة

٦. بعد ما كل شخص قرر بين الخيارين.. **القائد** يأمر كل الي اختارو يكشفون ورقة **محاكمه** يكشفونها الآن. **القائد** يكشف **ورقة الإغتيال** (الشخصيه المختارة) عشان يعرفون مين الي تم إغتياله (أو الي حاولوا الخونة إغتياله)

ملاحظه مهمه: اللاعب الي قدامه كرت **الدرع** أو كرت **السلاح** يعفى من كل الخيارين الي فوق. (مايكشف ورقة **محاكمة**.. ولا يمكن إغتياله)

انتهى الليل.. الآن جمع كل الأوراق المحروقة وخبصها وحطها بالنص لنبدأ يوم جديد. وورقة الليل تنحط آخر شي. ويبدأ اللعب من وين ما وقف.

تفاصيل صغيرة

(إرجع لهذا الشرح عند الحاجه فقط)

البطاقات السوداء

إذا سحبت بطاقة سوداء (المؤامرة أو الليل) تحتسب من البطاقتين المسموح لك سحبها في دورك. وإذا سحبت بطاقة سوداء بوقت غير دورك (بسبب قدرة شخصيتك) البطاقة السوداء لازم تنلعب على طول، بعدها الدور يرجع لنفس المكان الي وقف عنده اللعب. وإذا جاء دورك ومافيه الا ورقة أخيره بالسحابات (الليل). تسحبها، وبعد ما يخلص الليل وتخبص الورق، اسحب ورقتك الثانية.

القطة السوداء

بخلاف القانون الرئيسي للعبة، خلال وقت الفجر، الخونة يقدرون يحطون بطاقة القطة السوداء على أنفسهم. بعد الفجر، كرت القطة السوداء يتم التعامل معه زي أي كرت أزرق باللعبة. الكرت يقدر ينحرق ب(إعفاء) أو ينتقل ب(الناقة). إذا انحرق الكرت، يتخبص وينسحب وينلعب زي الكروت الزرقاء الثانيه. إذا الشخص الي عنده القطة السوداء سحب ورقة المؤامرة، هو الي يختار أي كرت محاكمة يكشفه من نفسه.

الشايب

الشايب مايقدر يحط بطاقة الدرع على نفسه. إذا صار الشايب خاين، يقدر يحمي الخونة (غير نفسه). إذا انكشف كرت الشايب، مايموت الشخص الي انكشف منه الكرت. بس وظيفه الشايب ماتكون موجوده وقت الليل وتستمر اللعبة بدون شايب.

رفعة

إذا رفعة ورثت شخصية أبو مزنة. يتم تخبيص ورقة الميت وتوزيعه بالتساوي بينهم. إذا كان العدد فردي. أبو مزنة ياخذ الورقة الزايدة. وإذا رفعة ورثت شخصية ولد منيرة ومات ولد منيرة وكان قدام رفعة كرت دليل، على طول ينحسب بثلاثة اتهامات حتى لو كان الكرت ملعوب قبل ما يموت ولد منيرة.

ارتباط

إذا تجمعت كل كرتين (ارتباط) على شخص واحد، تنحرق الكرتين كلها. إذا كانو شخصين مربوطين وواحد منهم مات خلال الليل. الثاني يموت معه حتى لو كان محمي أو اختار انه يكشف كرت محاكمة من نفسه. إذا كان أحد المربوطين عمشاء وماتت، يموت المربوط معها، لكن إذا مات المربوط، عمشاء ما تموت معه.

حصن

تقدر تستخدم كرت (الناقة) لنقل إتهامات ضد شخص قدامه كرت الحصن. (الحصن يحميك من الإتهامات الملعوبة بشكل مباشر عليك) لكن إذا وصلتك إتهامات بشكل غير مباشر، للأسف الحصن مايقدر يحميك منها. أيضاً الحصن مايقدر يحميك من أبو رغد إذا قرر يستخدم ورقة فزعة كورقة شاهد.

الكروت الحمراء
الكروت الحمراء (الإتهامات) تنلعب قدام الشخص بشكل عام وليست قدام ورقة محاكمة معينة.

الناقة و سرقة
ماتقدر تلعب الناقة وتشيل أوراق من قدامك. أو تشيلها من شخص ثاني وتحطها قدامك. أيضاً ماتقدر تلعب ورقة سرقة وتسرق أوراق شخص ثاني وتأخذها لنفسك. لازم تعطيها شخص غيرك. لذلك، إذا مابقى إلا شخصين حيين باللعبة، تعامل ورقتي الناقة وسرقة مثل البطاقات الزرقاء. (أنظر التالي)

البطاقات الزرقاء
إذا مابقى إلا شخصين باللعبة. كل الكروت الزرقاء تنحرق من اللعبة. (وإذا سحبت بطاقة زرقاء حطها على جنب واسحب غيرها)

ريح شوي
إذا انلعبت بطاقة ريح شوي، لازم تجلس البطاقة قدام الشخص حتى يمر الدور من عنده بعدين تنحرق، وإذا انلعبت بطاقة الناقة على شخص قدامة بطاقة (ريح شوي) تنتقل بطاقة ريح شوي مع البطاقات الزرقاء والحمراء الي قدامه.

ولد الشيخ والأشهب
ولد الشيخ يحتاج سبعة اتهامات عشان يكشف ورقة محاكمة من عند الأشهب.

خائن
ممكن تتجمع كل بطاقات "خائن" عند شخص واحد. إذا انكشفت وحده منهم يموت حتى لو عنده بطاقة خائن ثانية.

نصائح و قوانين متقدمة (اختيارية)

إذا تبون اللعبة تصير أصعب
إذا انسحب كرت "مؤامرة" بدل ما كل واحد يختار بطاقة محاكمة من الشخص الي على يساره ويحطها عنده، يصير يحطها بالنص، والقائد يخبص الأوراق المختارة بالنص و يوزع لكل واحد بطاقة محاكمة. بكذا فيه احتمالية الخائن انتقل لأي شخص ثاني والخونة بينتشرون بشكل عشوائي. و تقدرون تلعبون بورقتين خونة إذا كنتو ٤ أو ٥. وثلاث خونة إذا كنتو من ٦ إلى ١٢ شخص.

صوتي!

وقت الفجر والليل
عشان محد يسمع أحد يتحرك وقت الليل. ينصح إنكم تعلون على التلفزيون أو أي مصدر صوت لتشتيت أصوات تحركات الليل. وإذا مات شخص يفضل تخلونه يصير القائد و يتحرك وقت الليل بدال الخونه.